Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Felix THE CAT®

NES-FC-FRA

INSTRUCTION BOOKLET

MODE D'EMPLOI

Felix the Cat® is a registered trademark of Felix the Cat Productions, Inc. The Magic Bag of Tricks, The Professor, Rock Bottom, Master Cylinder, Kitty and Poindexter are trademarks of Felix the Cat Productions, Inc. © 1992 Felix the Cat Productions, Ins. All rights reserved.

ENGLISH

Felix THE CAT®

THANK YOU !
YOU HAVE JUST MADE A PERFECT CHOICE BY SELECTING AND PURCHASING THIS QUALITY HUDSON SOFT PRODUCT

Thank you for selecting Felix the Cat®. In order to insure your full enjoyment of this game, we recommend that you read the manual carefully and follow its instructions and suggestions.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Original
Nintendo
Seal of
Quality
™

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

WARNING

ENGLISH

WARNING ! WARNING ! WARNING ! WARNING ! WARNING !

- Because this a precision tooled device, do not use or store it in extreme temperature conditions. Avoid hard shocks.
- Avoid soiling the connector terminals by handling or spilling liquids. Soiled connectors can cause system break down.
- Do not clean this device with alcohol, thinner, benzine or other volatile substances.
- Always turn the power off before inserting or removing cassette from the main system.
- We recommend that you play this game at a distance from the television screen.
- When engaged in prolonged bouts of game playing, we recommend that you rest for 10 or 20 minutes every two hours in order to avoid strain in your vision and ganeral health.

TABLE OF CONTENTS :

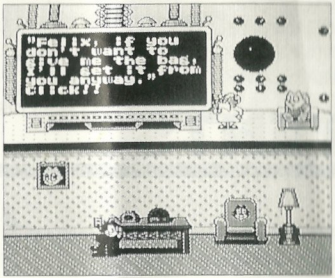
Game Story 4
Controlling Felix 6

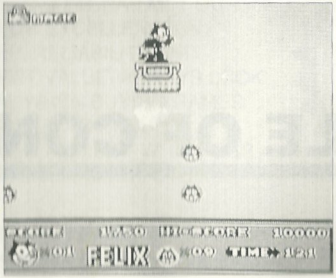
ENGLISH

Game story

The crafty Professor has captured Kitty Cat and taken her far, far away ! He wants the incredible Magic Bag of Tricks from Felix. If Felix can't rescue his girlfriend, who knows what the Professor will do ?

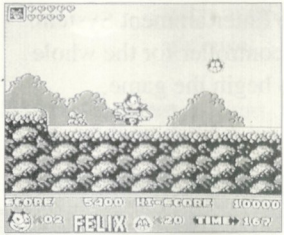
Luckily, Felix still has the Magic Bag. You must use the awesome powers of the Magic Bag to their fullest if you want to rescue Kitty.



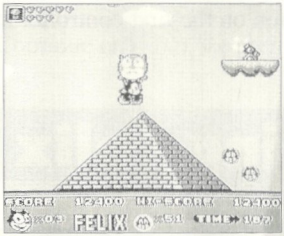


The Different Stages

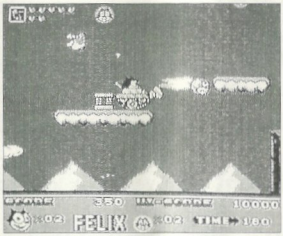
Felix the Cat® includes a total of eight stages.



Round 1 Mountain Round



Round 2 Desert Round



Round 3 Alps Round

Round 4 Typhoon Round
Round 5 Dinosaur Round
Round 6 Arctic Sea Round
Round 7 Ice Round
Round 8 Outer Space Round
Round 9 Mars Round

ENGLISH

Getting Started

Insert the Felix the Cat® cartridge into your Nintendo Entertainment System. Turn the "Power" switch "On". You will use the first controller for the whole game. Push the "Start" button on the first controller to begin the game.

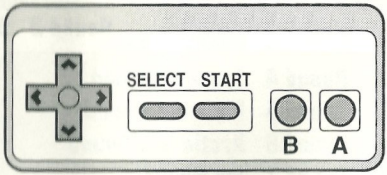
Controlling Felix

Left : Moves Felix to the left.

Right : Moves Felix to the right.

Up : When jumping, it allows Felix to jump higher.

Down : Makes Felix crouch down.



Control Pad

A Button : Jump, Swim or Fly, depending on which area Felix is in.

B Button : Use Magic Item. Felix has a variety of items that he can use in each area of the game. Press the B Button to activate the item's defense.

Start Button : Start, Continue or Pause the game.

Playing the Game

As Felix, you must travel through Felix World and defeat eight bosses including the Professor to rescue Kitty. You must use items from your magic bag to get rid of many enemy creatures you will encounter on your way.

Lives :

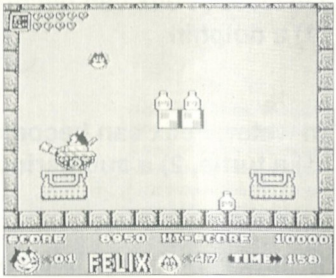
You begin the game with three Felix's. You will receive an extra Felix for every 50,000 points you score. You will lose a Felix if :

1) You touch an enemy creature without having any extra magic items.
2) You fall off of the screen.
3) You run out of time.

Magic Items

Felix uses Items from his Magic Bag as weapons. You start the game with one magic item, a punching glove. To gain Magic Items, you must collect Felix heads that are found throughout the game. For every 10 Felix heads you collect, a heart from Kitty will appear. If you catch the heart, you will get a Magic Item.

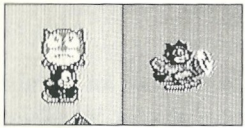
Magic Items only last for a limited time. To check to status of your Magic Item, look at the upper left-hand corner of the screen. You will see a small picture of the Magic Item and up to 10 hearts. If the hearts run out, you will lose your Magic Item. To keep from running out of hearts, collect milk bottles. Three milk bottles will appear when you collect five Felix heads.



Watch Felix Transform !

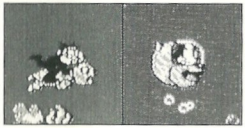
On land, Felix can become
1) a magician, 2) a car, 3) a tank

In air, Felix can become
1) a hot air balloon, 2) a airplane



On water, Felix can become
1) a dolphin

In water, Felix can become
1) a turtle, 2) a submarine

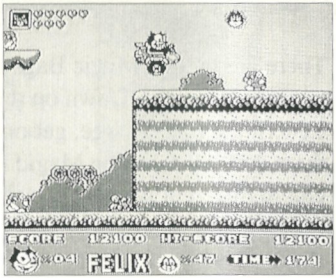


In space, Felix can become ...?

Status Bar

Across the bottom of the screen is a status bar. You can check the status bar to find :

1) The number of Felix's (lives) you have.
2) The number of Felix heads you have collected.
3) The time you have remaining the finish the round.
4) Your score.
5) The high score.



Areas and Stages

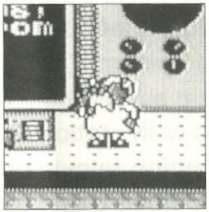
There are 9 areas in the game and multiple rounds in each area. To clear a round, you must exit the round at the end. To clear the area, you must defeat the boss.

Bonus Stages

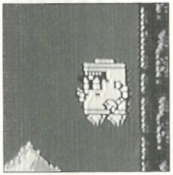
There are hidden Magic Bags throughout the game. If you find one, stand on top of it and press Down on the Control Pad. You will enter the bonus stage. To exit the bonus stage, get on top of the Magic Bag and press down again. If there is more than one Magic Bag, take your pick ! Different bags will lead you to different places !

Enemy Characters

Poindexter
The Professor's young ally, always there to thwart Felix.

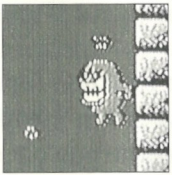


The Professor
Felix's arch enemy. If he can't ransom Kitty for the magic bag of tricks, he'll try to destroy them all.



Master Cylinder
A mad machine out to stop our heroic feline.

Rock Bottom
This canine tough-guy may not be bright, but he packs a whallop !



Gulpo, King of the Blobs
This underwater nemesis blasts out dangerous bubbles !

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationaly scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games : other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for futher information.

MEMO

MERCI !
VOUS VENEZ DE FAIRE LE CHOIX IDEAL EN CHOISISSANT ET ACHETANT CE LOGICIEL HUDSON DE GRANDE QUALITE.

FRANÇAIS

Nous vous remercions d'avoir porté votre choix sur Félix, le chat®. Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions et recommandations de ce mode d'emploi pour profiter au maximum de ce jeu.

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

AVERTISSEMENT

AVERTISSEMENT ! AVERTISSEMENT ! AVERTISSEMENT !

- Ceci est un appareil très précis, ne pas l'utiliser ou le conserver sous des températures extrêmes.
- Eviter de salir les bornes du connecteur en manipulant ou en renversant des liquides. Des connecteurs sales peuvent provoquer une panne du système.
- Ne pas nettoyer cet appareil avec de l'alcool, du diluant ou autre substance volatile.
- Toujours mettre le système hors tension avant d'insérer ou de retirer une cassette.
- Nous vous recommandons de jouer à une certaine distance de l'écran de télévision.
- Durant de longues parties, nous vous recommandons de faire une pause de 10 ou 20 minutes toutes deux heures pour préserver votre vue et votre santé en général.

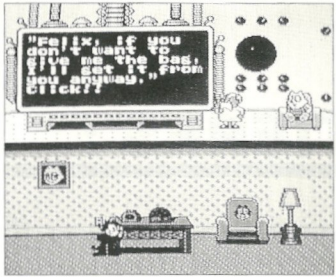
TABLE DES MATIERES :

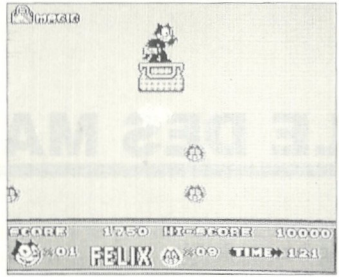
HISTOIRE 18
Contrìle des mouvements de Félix 20

HISTOIRE

L'astucieux professeur a kidnappé Kitty Cat et l'a emmenée très, très loin ! Il veut se saisir du sac magique de Felix et si celui-ci ne parvient pas à sauver son amie, qui sait ce que dont le Professeur sera capable ?

Heureusement, Félix est toujours en possession de son sac. Tu dois utiliser le mieux possible les pouvoirs exceptionnels du sac magique pour délivrer Kitty.

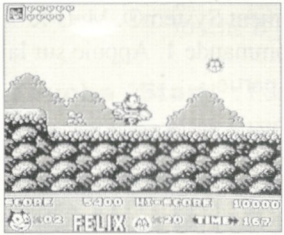




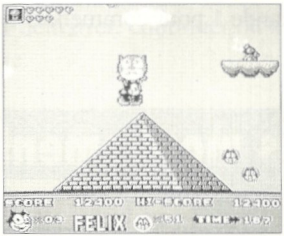
FRANÇAIS

Les différentes étapes

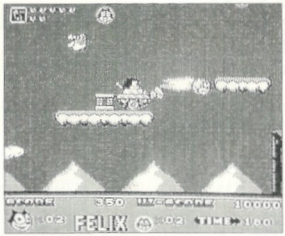
Félix, le chat® comprend en tour huit étapes.



Tour 1 La montagne



Tour 2 Le désert



Tour 3 Les Alpes

Tour 4 Le typhon
Tour 5 Le dinosaure
Tour 6 La mer arctique
Tour 7 Sur la glace
Tour 8 Dans l'espace
Tour 9 Sur Mars

FRANÇAIS

Préparatifs

Mets ta cartouche de jeu dans ton Nitendo Entertainement System®. Mets-le sous tension. Pendant toute la partie tu utiliseras la commande 1. Appuie sur la touche "Start" de la commande 1 pour commencer la partie.

FRANÇAIS

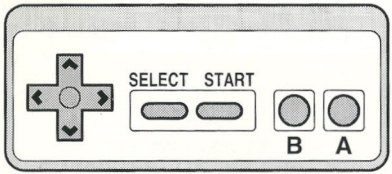
Contrîle des mouvements de Félix

Gauche : Félix se déplace vers la gauche.

Droite : Félix se déplace vers la droite.

Haut : Félix saute encore plus haut.

Bas : Félix s'accroupit.

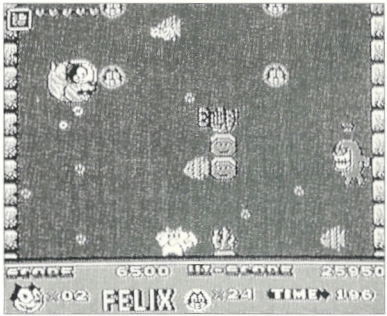


Console

Touche A : Félix saute, nage ou vole selon la zone où il se trouve.

Touche B : Objets magiques. Félix possède une grande variété d'objets qui peuvent être utilisés selon la zone de la partie. Appuie sur la touche B pour te servir des objets.

Touche "Start" : Pour démarrer, continuer ou arrêter temporairement la partie.



FRANÇAIS

Pour jouer

Tu dois traverser en compagnie de Félix son territoire et vaincre huit chefs, y compris le Professeur afin de délivrer Kitty. Tu dois utiliser les objets du sac magique pour te débarrasser des créatures ennemies que tu rencontreras sur ton chemin.

FRANÇAIS

Vies

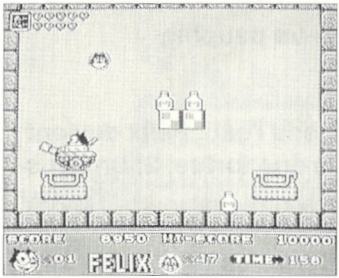
Au début de la partie tu peux disposer trois vies de Félix. Tu reáevras une nouvelle vie en récompense,lorsque tu atteins 50.000 points. Tu perdras une vie si :

1) Tu touches une créature ennmie et ne possèdes pas d'objets magiques.
2) Tu tombes.
3) Le compte à rebours arrive à zéro.

Objets magiques

Félix utilise les objets du sac magique comme armes. Tu commence la partie avec un seul objet, un gant de box. Pour gagner des objets magiques, tu dois prendre les têtes de Félix qui apparaissent au cours de la partie. Si tu ramasses 10 têtes, le coeur de Kitty apparaât et si tu parviens à le saisir, tu gagneras un objet magique.

Les objets magiques toutefois ne sont utilisables que pendant un certain temps. Pour vérifier où tu en es, regarde le coin supérieur gauche de l'écran. Tu vois une petite image représentant l'objet magique et 10 coeurs. Lorsque tous les coeurs ont disparu, l'objet magique est inutilisable. Pour éviter de perdre les coeurs, ramasse les bouteilles de lait. Trois bouteilles de lait apparaissent lorsque tu as saisi cinq têtes de Félix.

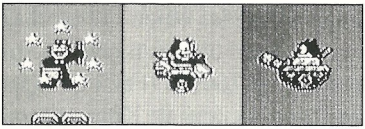


FRANÇAIS

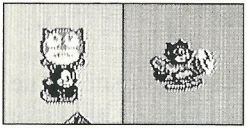
OBSERVE LES TRANSFORMATIONS DE FELIX !

FRANÇAIS

Sur terre, Félix devient
1) un magicien, 2) une voiture, 3) un tank

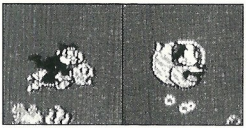


En l'air, Félix devient
1) une montgolfière, 2) une avion



Sur l'eau, Félix devient
1) un dauphin

Dans l'eau, Félix devient
1) une tortue, 2) un sous-marin

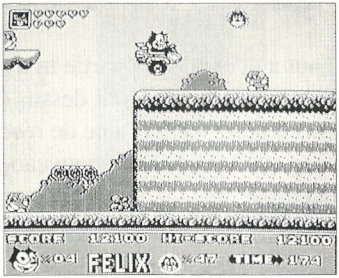


Dans l'espace, Félix devient ??????

Barre d'indication

Au bas de l'écran apparaît de droite à gauche une barre indiquant ta situation. Tu la vérifieras lorsque tu veux vérifier :

1) le nombre de vies de Félix que tu possèdes ;
2) le nombre de têtes de Félix que tu as ramassées ;
3) le temps qu'il te reste pour terminer la partie ;
4) ton score ;
5) le meilleur score.



FRANÇAIS

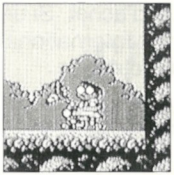
Zones et étapes

Le jeu se compose de 9 zones et chaque zone comprend de nombreux tours. Pour terminer un tour, tu dois arriver à sa fin. Pour changer de zone tu dois vaincre un chef.

Etapes de récompense

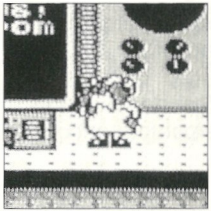
Tout au cours de la partie tu trouveras des sacs magiques cachés. Lorsque tu en découvres un, mets-toi dessus et appuie sur la touche "Down" de la console. Tu entres alors dans l'étape de récompense. Pour en sortir, mets-toi sur le sac magique et appuie de nouveau sur la touche "Down". S'il y a plus d'un sac magique, fais un choix ! Les sacs divers te conduiront à des endroits différents !

Personnages ennemis



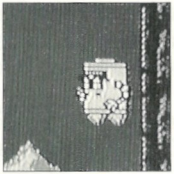
Poindexter

Le jeune allié du Professeur, toujours présent pour joueur un tour à Félix.



Le Professeur

L'ennemi mortel de Félix. S'il ne peut pas obtenir le sac magique en échange de Kitty, il essaiera de le détruire.

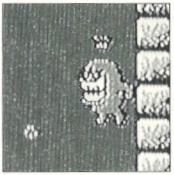


Master Cylinder

Une machine folle qui pourrait bien arrêter le félin héroïque.

Rock Bottom

Ce type, aussi coriace qu un chien, n'est pas exceptionnel, mais il sait donner des coups !



Gulpo, Roi des Blobs

Ce monstre sous-marin crée des remous dangereux !

FRANÇAIS

France, Belgique et Luxembourg
Garantie limitée à 90 jours.

Guillemot International Software garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, Guillemot International Software réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

FRANÇAIS

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de Guillemot International Software, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information concernant cette cartouche et les autres jeux NINTENDO de la sélection Ludi Games, appelez le S.O.S Ludi au : 16 (1) 48.70.29.45.

Si vous êtes bloqué dans le jeu, adressez-vous au SOS Ludi en téléphonant au 48.70.29.45. ou composez le 36.15 LUDIGAMES sur votre minitel. A bientôt.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

FRANÇAIS

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

MEMO

GEFELICITEERD !
JE HEBT ZOJUIST EEN UITSTEKENDE KEUZE GEMAAKT DOOR DIT HUDSON SPEL TE KOPEN.

Hartelijk bedankt voor je aanschaf van "Felix de Kat". Om zo goed moegelijk van dit spel te kunnen genieten, raden we je aan deze handleiding aandachtig door te lezen en alle aanwijzingen zorgvuldig op te volgen.

NEDERLANDS

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

WAARSCHUWING

WAARSCHUWING ! WAARSCHUWING ! WAARSCHUWING !

- Aangezien dit een apparaat is met uiterst preciese elektronika, dien je het te gebruiken of te bewaren onder extreme temperaturen. Zorg er tevens voor dat het apparaat niet wordt blootgesteld aan mechanische schokken of trillingen.
- Let op dat de aansluitingen niet nat worden, bijvoorbeeld door eenomvallend glas. Een geworden aansluiting kan het apparaaat of het system ernstig beschadigen.
- Reining het apparaat niet met alokol, thinner, benzine of andere oplosmiddelen, aangezien deze de afwerking kunnen aantasten.
- Schakel het apparaat altijd uit alvorens een cassette te plaatsen of te verijderen.
- Wij raden je aan om, tijdens het spelen, niet al te dicht bij het TV-toestel te zitten.
- Als je gedurende lange tijd met dit spel bezig bent, is het raadzaam om iedere twee uur een pauze van minimaal 10 à 20 minuten in te lassen. Dit in verband met je gezondheid en met name je ogen.

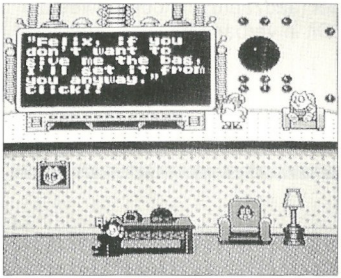
INHOUD :

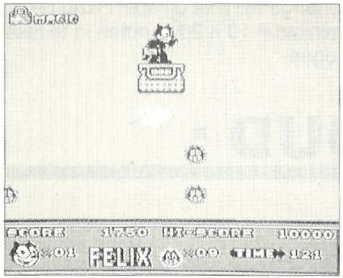
VERHAAL 34
Felix laten bewegen 36

VERHAAL

De gluiperige professor heeft Kitty Kat gekidnapt en haar ontvoerd naar een plaats ver hier vandaan ! Het is de professor te doen om de kostbare Tover-truken-tas van Felix. Maar Felix zal zijn vriendinnetje moeten redden, want de professor is niet te vertrouwen.

Gelukkig heeft Felix zijn Tover-truken-tas nog veilig bij zich. Om Kitty te redden, moet Felix alle magische kracht van de Tover-truken-tas te hulp roepen.

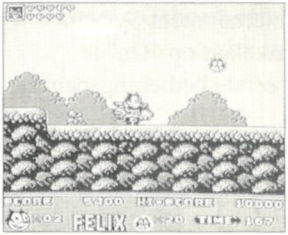




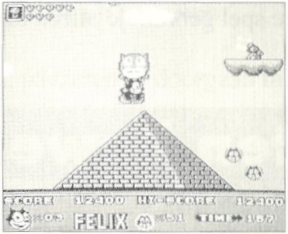
NEDERLANDS

Spelen in diverse ronden

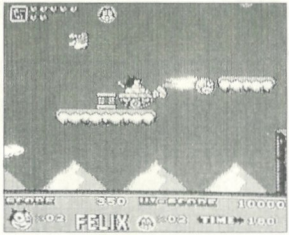
In totaal wordt Felix de Kat® in acht ronden gespeeld.



Ronde 1 Berg-ronde



Ronde 2 Woestijn-ronde



Ronde 3 Alpen-ronde

Ronde 4 Orkaan-ronde
Ronde 5 Dinosaurus-ronde
Ronde 6 Poolzee-ronde
Ronde 7 IJs-ronde
Ronde 8 Ruimte-ronde
Ronde 9 Mars-ronde

NEDERLANDS

Om te beginnen

Steek je Felix de Kat® spelcassette in het Nintendo Entertainment System apparaat. Schakel het apparaat in door de "Power" schakelaar op "On" te zetten. In het gehele verdere spel gebruik je alleen het eerste bedieningspaneel.

Felix laten bewegen

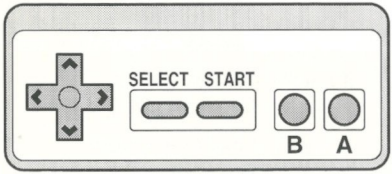
NEDERLANDS

Links : Beweegt Felix naar links.

Rechts : Beweegt Felix naar rechts.

Omhoog : Laat Felix hoger springen.

Neer : Laat Felix neerhurken.

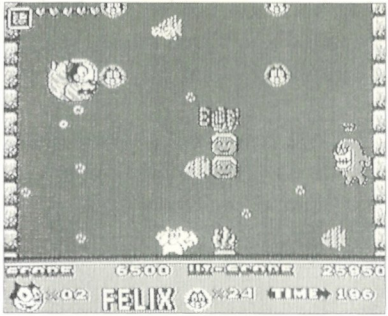


Richtingstoetsen

A toets : Springen, zwemmen of vliegen, afhankelijk van waar Felix zich bevindt.

B toets : Gebruik een Tover-truuk. Felix heeft een heel aantal Truuks in zijn tas, die hij op alle plaatsen in het spel kan gebruiken. Druk op de B toets om de Truuk uit te voeren.

Start toets : Beginnen, pauzeren of doorgaan met het spel.



NEDERLANDS

Speelwijze

Als Felix de Kat reis je door de Felix-Wereld, om onderweg acht boze bazen te verslaan, waaronder de professor, zodat je uiteindelijk Kitty Kat kan redden. Je moet Truuks uit je Tover-tas gebruiken tegen allerlei gevaarlijke wezens die je op reis tegenkomt.

Levens :

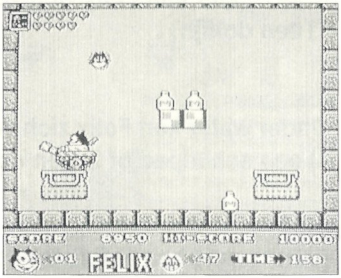
Aan het begin van het spel heeft Felix de Kat drie levens. Voor elke 50.000 punten die je bijeen spaart, krijg je daar een extra Felix-leven bij. In de volgende gevallen zal je echter een Felix-leven verliezen :

1) Als je een vijandig wezen aanraakt zonder dat je een Truuk klaar hebt.
2) Als je van het scherm af valt.
3) Als je tijd helemaal op is.

Tover-truuks

Felix gebruikt de Truuks uit zijn Tover-tas als wapens. Je begint het spel ook al met een Tover-truuk, een bokshandschoen. Om meer Truuks te krijgen, zul je de Felix-koppen die door het hele spel te vinden zijn, moeten verzamelen. Voor elke 10 Felix-koppen die je bijeen spaart, zal er een Kitty-hart verschijnen. En als je zo'n Kitty-hart te pakken krijgt, ontvang je daarvoor een extra Tover-truuk.

De Tover-truuks gaan niet zo erg lang mee. Links bovenaan het scherm kun je kontroleren hoe het met je Tover-truuk staat. Daar zal bijvoorbeeld een klein plaatje van de Tover-truuk te zien zijn, met daarbij ten hoogste 10 harten. Als de harten allemaal verdwijnen, verlies je de Tover-truuk. Om te zorgen dat je harten overhoudt, moet je melkflessen verzamelen. Er zullen drie melkflessen verschijnen wanneer je vijf Felix-koppen hebt opgespaard.

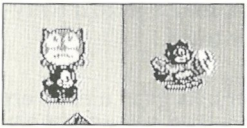


NEDERLANDS

Felix Neemt Allerlei Gedaanten Aan :

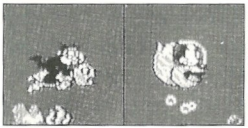
Aan land kan Felix zich voordoen als
1) een tovenaar, 2) een auto of 3) een tank.

In de lucht kan Felix zich voordoen als
1) een luchtballon of 2) een vliegtuig.



In het water kan Felix zich voordoen als
1) een dolfijn.

Onder water kan Felix zich voordoen als
1) een schildpad of 2) een duikboot.



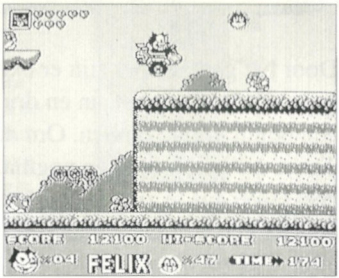
In de ruimte kan Felix zich voordoen als
1) een ruimteschip.

NEDERLANDS

Score-balk

Onderaan het scherm is een balk die als scorebord dient. Hieraan kun je de volgende dingen kontroleren :

1) Het aantal Felix-levens dat je nog hebt.
2) Het aantal Felix-koppen die je hebt verzameld.
3) De tijd die je nog hebt om de ronde af te maken.
4) Je puntental.
5) Het hoogste puntental.



NEDERLANDS

Gebieden en zones

Het spel wordt gespeeld in 9 gebieden, met in elk gebied een aantal ronden. Om een ronde af te maken, moet je de ronde aan het eind verlaten. Om een gebied te overleven, moet je de baas ervan verslaan.

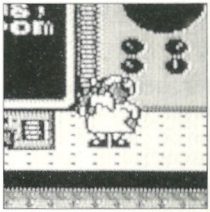
Bonus-ronden

Door het gehele spel zijn er extra Tover-tassen verborgen. Als je er een vindt, ga er dan bovenop staan en druk op de Neer-toets van het paneel. Je komt dan een bonus-ronde binnen. Om de bonus-ronde te verlaten, moet je weer op de Tover-tas gaan staan en nogmaals op de Neer-toets drukken. Als er meer dan één Tover-tas te zien is, zul je moeten kiezen! De Tover-tassen leiden naar allerlei verschillende plaatsen !

Tegenstanders

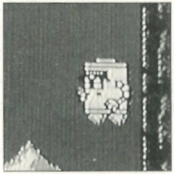
Poindexter

Het hulpje van de professor, altijd erop uit om Felix dwars te zitten.



De Professor

De a artsvijand van Felix, en een formidabel tegenstander. Als hij Kitty niet als gijzelaar kan ruilen tegen de Tover-truken-tas, zal hij niet rusten voordat alle Truuks vernietigd zijn.

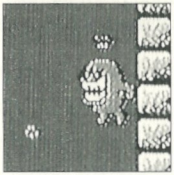


Cilinderkop

Een op hol geslagen machine die het op onze heldhaftige Kat voorzien heeft.

Onderhond

Deze krachtpaster is niet erg slim, maar wel sterk en gevaarlijk !



Globber, de bubbelbaas

Dit onderwaterwezen blaast gevaarlijke bellen.

NEDERLANDS

Nederlands - 90 dagen garantie

Guillemot International Software garandeert aan de eerste consument koper/gebruiker dat dit Nintendo Game Pak gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wotdt door de onderhavige 90, dagen garantie, zal Guillemot International Software het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer.

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Guillemot International Software - tegen de buiten de garantie vallende kosten.

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV bilijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospei op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordeiijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen ; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

MEMO

MEMO

Distribué par **Guillemot International**

BP 2
56200 LA GACILLY
SOS LUDI ; 48.70.29.45
36 15 LUDI GAME

Printed in Japan